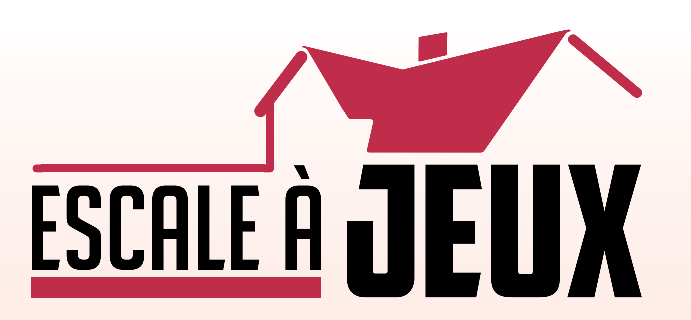
Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.





Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.



Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ★★★ pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

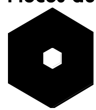
http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

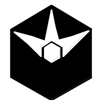
Omnigon

Un jeu de William M. Flynn

Les règles du jeu Omnigon présentées ici ont été reconstituées et résumées à partir :
1- de l'excellent article de Michel Boutin paru dans la 21e livraison de Jeux & Stratégie :
2- de la non moins plaisante description qu'en donne Ben Good sur le site des Chess Variants :
http://www.chessvariants.org/d.photo/omnigon.html
3- des deux brevets USP 4305585 et 4411433 déposés par l'auteur, William Flynn, resp. en 1978 et 1981 et publiés resp. en 1981 et 1983. Ces brevets sont facilement consultables en ligne, par exemple sur : http://www.freepatentsonline.com/

Pièces du jeu :

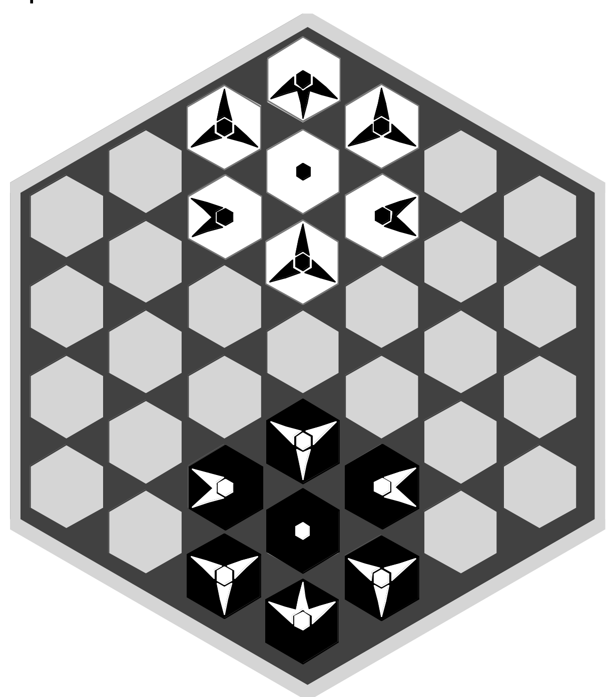


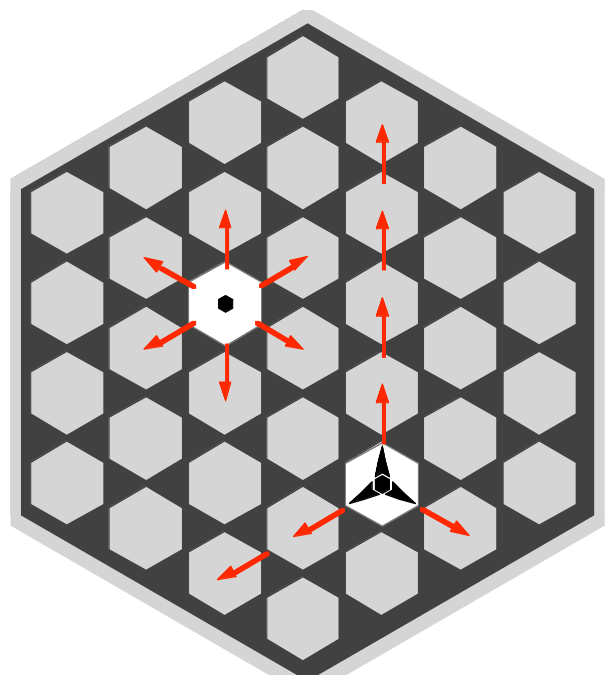
Hélios (x1) Bigon (x2) Trigon (x3) Stragon (x1)

But du jeu
Capturer l'Hélios

Disposition initiale :



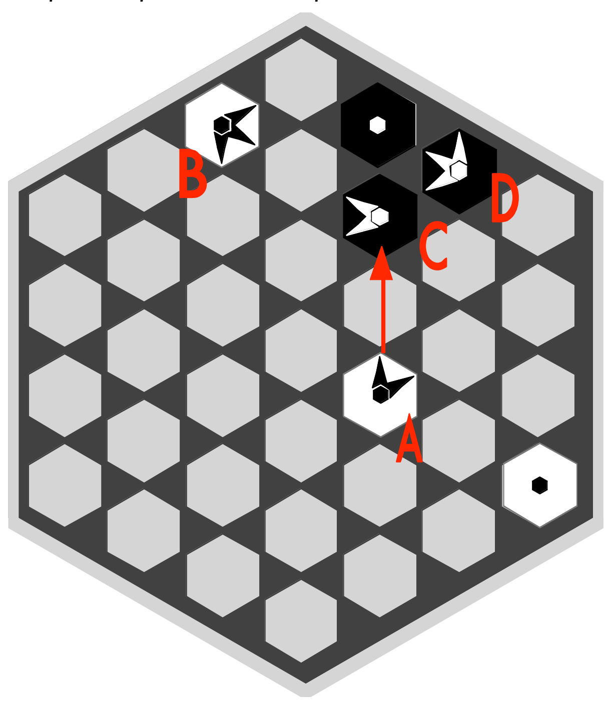
Mouvement des pièces



L'Hélios se déplace d'une seule case dans n'importe quelle direction. Toutes les autres pièces se déplacent de n'importe quel nombre de cases dans le sens des flèches qu'elles portent. Les cases traversées doivent être libres.
À la fin de leur mouvement elles peuvent pivoter de plus ou moins 60, 120, 180 degrés, au choix. Elles ne peuvent pas pivoter sans avoir été préalablement déplacées.

Capture
Au cours de son déplacement une pièce peut capturer une pièce adverse. Elle prend alors sa place, comme aux échecs. Les flèches jouent également un rôle de bouclier. On ne peut prendre une pièce adverse dont une flèche est tournée vers la pièce attaquante. L'Hélios ne bénéficiant d'aucune protection, il peut être attaqué sous n'importe quel angle.

Exemple de capture et de fin de partie



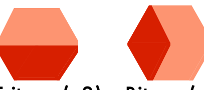
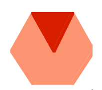
La pièce A peut prendre la pièce C, alors que la pièce B en est incapable.
Si A prend C, les blancs remportent la partie, l'Hélios étant dans l'impossibilité de se protéger : il ne peut plus se déplacer sans se mettre en prise, ni prendre la pièce qui le menace (D ne peut prendre A, défendu par un de ses deux boucliers).

Omnigon 81 & Omnigon 83

Versions primitive d'Omnigon - un jeu de William M. Flynn

Omingon 81

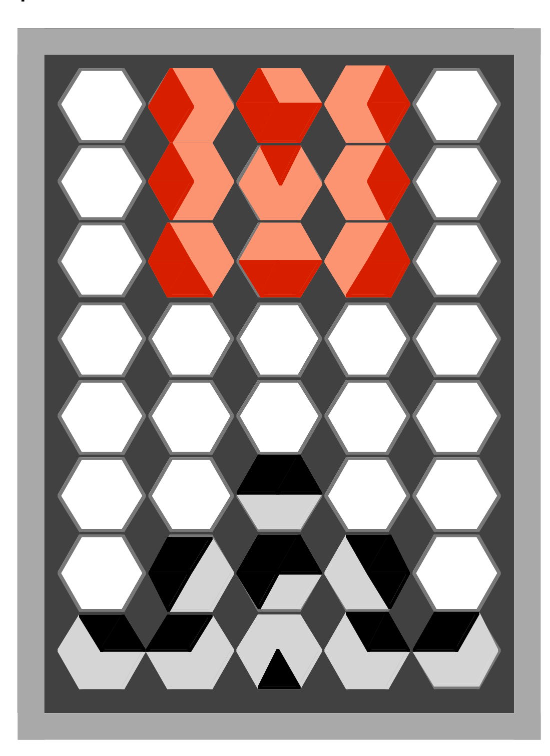
Pièces en jeu

Quadratrog (x1) Tritrog (x3) Bitrog (x4)   Unitrog (x1)
Le Quadratrog possède quatre faces protégées (ici :faces rouges), le Tritrog trois, le Bitrog deux, l'Unitrog une seule.

But du jeu
Capturer l'Unitrog en le plaçant en position d'« échec et mat », ou bien capturer 7 pièces adverses.
Variante : réussir à amener le plus grand nombre de Trogs sur les deux dernières lignes adverses

Disposition initiale :

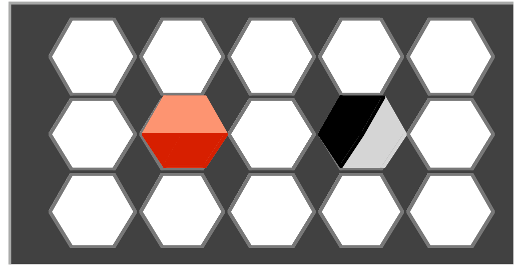


Les pièces noires et rouges occupent l'une ou l'autre des deux positions indiquées ci-dessus, On peut donc avoir au départ deux formations en carré, deux formation en triangle, ou bien une formation en triangle, l'autre en carré.

Mouvement des pièces
Toutes les Trogs se déplacent en ligne droite, dans n'importe quelle direction, horizontalement, verticalement, ou en diagonale. Aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre. Au terme de leur déplacement, les Trogs ont la faculté de pivoter d'un angle quelconque (soit plus ou moins 60, 120 ou 180 degré).
À la différence de la version éditée en 1988, il est possible de pivoter sur place sans se déplacer – pas plus de deux fois de suite, cependant, sous peine de voir la pièce en cause retirée du jeu.

Capture
Au cours de son déplacement une pièce peut capturer une pièce adverse. Elle prend alors sa place, comme aux échecs. On ne peut cependant prendre une pièce adverse dont toutes les faces opposées à l'attaque sont protégées.

Exemple :

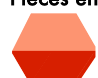


Rouge ne peut prendre Noir, mais Noir peut prendre Rouge.

Omingon 83

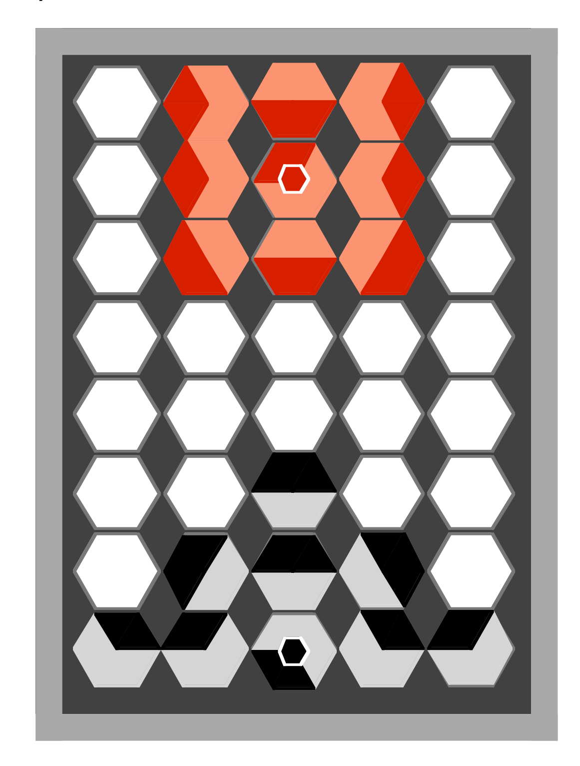
Les règles de la version d'Omnigon brevetée en 1983 ne diffèrent pas sensiblement de la précédente.
Le Quadratrog (sans doute trop difficile à prononcer) est remplacé par un quatrième Bitrog. Plus surprenant : à l'Unitrog est substitué un cinquième Bitrog portant une marque distinctive. Ce Bitrog particulier, à présent baptisé Omnigon, devient l'enjeu de la partie.
Le but à atteindre est de capturer l'Omnigon ou bien six pièces adverses (et non plus sept comme précédemment). La variante est conservée.
Tout le reste des règles demeure inchangé.

Pièces en jeu:

Tritrog (x4)   Bitrog (x4)   Omnigon (x1)

Disposition initiale :



Omnigon – mode d'emploi

Omnigon a été commercialisé en 1988 par la société Gametree (Idaho). Il est hélas aujourd'hui introuvable, notamment en France.
Le présent fichier contient le tablier du jeu, imprimable au format A4, suivi de trois séries de pièces imprimables, l'une en noir et blanc, l'autre rouge et noir, la troisième en couleurs (bleu et rouge). Chaque série y figure en deux exemplaires de manière à pouvoir fabriquer aisément des pièces réversibles. Une fois la page imprimée découper la série choisie, coller chaque exemplaire sur du carton épais et les ajuster dos à dos selon l'astucieuse méthode indiquée ici : http://www.neuroludic.com/boite/rectoverso.html
Il suffit ensuite de découper soigneusement les pièces au cutter, en s'armant d'une règle métallique ad hoc et d'un minimum de prudence.

Les pages venant ensuite font référence aux deux versions non commercialisées du jeu, dont les règles ont été déposées par l'auteur respectivement en 1981 et 1983. On observera que le jeu commercialisé en 1988 est en fait un retour à la version primitive, avec cependant une modification de taille : l'adoption d'un tablier hexagonal qui impose aux pièces de se déplacer selon un axe passant non plus par leurs faces, mais par leurs arêtes.
Le tablier du jeu, imprimable au format A4 est suivi d'une série de pièces imprimables, en deux exemplaires encore une fois, pour pouvoir fabriquer, si on le désire, des pièces réversibles. Chaque ensemble contient toutes les pièces nécessaires aux *deux* versions 81 et 83.

21 septembre 2007

Paul Lequesne – pl@guideo.fr

